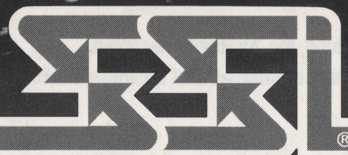
ADVANCED SIMULATOR SERIES

# BURNING STEEL

ERWEITERUNGSBOX

## SZENARIO EDITOR





## IO DESIGN GROUP CREDITS:

| | |
|---|---|
| Design und Dokumentation: | Roy Gibson Computer |
| Grafik: | Kim Biscoe |
| Forschung: | Ed Bever, Ph.D. |

## STRATEGIC SIMULATIONS, INC. CREDITS

| | |
|---|---|
| Herausgeber: | Eileen Matsumi und André Vrignaud |
| Co-Produzent: | Ken Humphries |
| Spieletester: | Thomas MacDevitt, Michael Gilmartin, Steven Okano und Forrest Elam |
| Testunterstützung: | Kym Goyer |
| Grafikdesign und DTP: | Louis Saekow Design: David Boudreau, Leedara Sears |
| Druck: | A&a Printers and Lithographers, Inc. |

## DEUTSCHE VERSION:

| | |
|---|---|
| Published by: | Softgold Computerspiele GmbH |
| Projektleitung und Übersetzung: | André Bremer |
| Qualitätssicherung: | Thomas Buchhorn |
| Handbuchübersetzung: | Thorben Wöhler |
| Lektorat: | Annette Khartabil |
| Koordination: | Kristin Dodt |
| Gestalterische Betreuung: | Oliver Dannat, Jörgen Schlegel |
| Satz & Lithos: | „schaff'MEISTER...!“, Düsseldorf |

## COPYRIGHT:

ERWEITERUNGSBOX

# SZENARIO EDITOR

## INSTALLATION

Das Spiel BURNING STEEL: ENTSCHEIDUNG IM ATLANTIK muß bereits installiert sein, bevor die Erweiterungen installiert werden können. Legen Sie die Erweiterungsdiskette in das passende Laufwerk und wechseln Sie dann mit „A:“ oder „B:“ auf dieses. Geben Sie nun INSTALL ein, und befolgen Sie die Anweisungen des Programms.

## LADEN DER PROGRAMME

Das Szenario-Editor-Erweiterungsset besteht aus zwei Programmen. Das erste ist der „Szenario-Editor“. Dieser wird durch die Eingabe von „STEELED“ gestartet. Der Editor erlaubt es, Szenarien zu editieren oder zu kreieren.
Um diese Szenarien oder das Kapitänsspiel spielen zu können, benötigt man den „Szenario Player“, der durch die Eingabe von „STEELSP“ gestartet wird.

## EINLEITUNG

Der Szenario-Editor eröffnet zwei neue Wege, „Burning Steel“ zu spielen. Zum einen gibt es ein Designtool, welches es ermöglicht, neue Einsätze zu erfinden, und zum anderen besteht die Möglichkeit, in die Rolle eines deutschen oder britischen Offiziers zu schlüpfen und sich seinen Weg durch die Einsätze im II. Weltkrieg zu kämpfen.

## DER SZENARIO-EDITOR

Mit dem „Szenario-Editor“ ist es möglich, bestehende Missionen des Originalspiels, „Amerika im Atlantik“ und „Superschiffe im Atlantik“ zu laden. Man kann Schiffe repositionieren, Startbedingungen, Wettereinflüsse und Schäden verändern. Eigene Szenarien kann man dann mit dem „Szenario Player“ spielen.

## DIE MENÜLEISTE

Die Menüleiste ermöglicht einen schnellen Zugriff auf verschiedene Funktionen des Editors. Sie erscheint nach dem Drücken der rechten Maustaste am oberen Bildschirmrand.

## DAS „DATEI“-MENÜ

**Neu**

Diese Option erlaubt es, mit dem Design eines neuen Szenarios zu beginnen.

**Gefecht laden**

Über diese Option kann man einen der bestehenden Standardeinsätze von „Burning Steel“ laden.

**Szenario laden**

Mit dieser Option kann man ein vorher gespeichertes Szenario laden.

**Szenario speichern**

Nach dem Anwählen dieser Option fordert das Programm die Eingabe eines Namens für das zu speichernde Szenario. Der Name darf maximal acht Zeichen lang sein. Das Speichern startet man mit einem Klick auf den SPEICHERN Knopf. ABBRUCH bricht den Speichervorgang ab und kehrt zum Editor zurück.

**Ende**

Mit dieser Option kehrt man zum DOS zurück.

## DAS „EINSTELLUNGEN“-MENÜ

- Kartenbildschirm
- Schadensbildschirm
- Umgebungsbildschirm
- Schiffsbildschirm

Mit dem Anwählen einer der Optionen wechselt man zum entsprechenden Bildschirm.

## DAS „OPTIONEN“-MENÜ

**Seite (Spielerseite)**

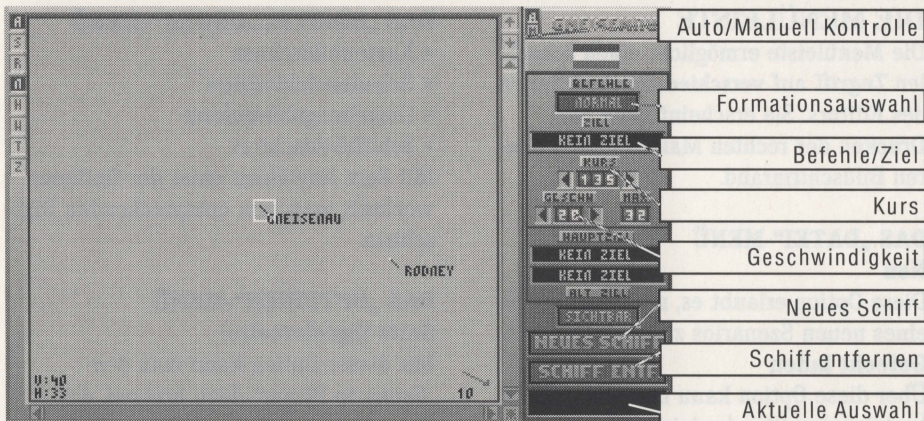
Mit dieser Option kann man den „Szenario Player“ dazu bringen, das Szenario entweder von beiden Seiten oder auch nur von einer Seite spielbar zu machen.

**Missionstext**

Hier kann man vier Zeilen einer Kurzbeschreibung des Einsatzes eingeben, die im Player angezeigt wird, damit man einen Eindruck von der Art des Einsatzes bekommt.

**Paßwort**

Wenn man verhindern möchte, daß das Szenario von anderen Personen verändert werden kann, kann man es mit einem Paßwort schützen, das hier eingegeben wird.




## DER KARTENBILDSCHIRM

Über diesen Bildschirm kann man Schiffe positionieren, Schiffe hinzufügen, Schiffe entfernen und Navigationsbefehle geben. Die Kartenfunktionen entsprechen denen von „Burning Steel". Grau unterlegte Schiffe können nicht von anderen Schiffen der Nationalität des angewählten Schiffs gesichtet werden.

## AUTOMATIK/ MANUELLE KONTROLLE

Wenn dieser Knopf auf „Automatik" gestellt wird, werden alle Befehle bezüglich Formation und Waffen gelöscht. Der Computer wählt die Befehle während des Spiels selber aus. Mit „Manuell" kann man eigene Befehle voreinstellen.

## AKTUELLE AUSWAHL

Wenn der Mauszeiger auf ein Schiff bewegt wird, erscheint hier dessen Name. Befinden sich zwei Schiffe dicht beieinander, kann man mittels der Zoomfunktion eine bessere Unterscheidung vornehmen.

**SCHIFFSPOSITION**
Jedes angewählte Schiff kann durch gleichzeitiges Drücken des linken Mausknopfes und Bewegen der Maus zu jeder beliebigen Position gezogen werden.

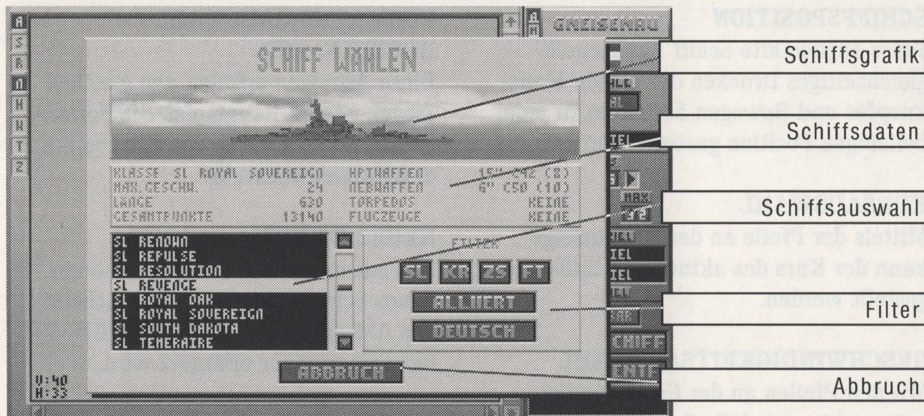
**KURSAUSWAHL**
Mittels der Pfeile an der Kursanzeige kann der Kurs des aktuellen Schiffes eingestellt werden.

**GESCHWINDIGKEITSAUSWAHL**
Mit den Pfeilen an der Geschwindigkeitsanzeige wird die Geschwindigkeit eingestellt. Die Geschwindigkeit wird durch den Wert in der MAX-Anzeige begrenzt. Dieser Wert wird durch die Wetterbedingungen, einstellbar im Umgebungsbildschirm, beeinflußt.

**FORMATIONSAUSWAHL / BEFEHLE/ ZIEL**
Diese Anzeigen erfüllen den gleichen Zweck wie im Hauptspiel. Die Formation kann man durch das Klicken auf den Namen wechseln.

**NEUES SCHIFF**
Hiermit kann man dem Szenario ein neues Schiff hinzufügen. Es erscheint das Abfragefenster „SCHIFF WÄHLEN“, das später näher erläutert wird.

**SCHIFF ENTF. (SCHIFF ENTFERNEN)**
Durch diese Option wird das aktuelle Schiff aus dem Szenario entfernt.




## SCHIFF WÄHLEN

### SCHIFFSGRAFIK
In diesem Abschnitt wird das aktuelle Schiff als Grafik dargestellt.

### SCHIFFSDATEN
Hier werden die wichtigsten Daten des Schiffs angezeigt.

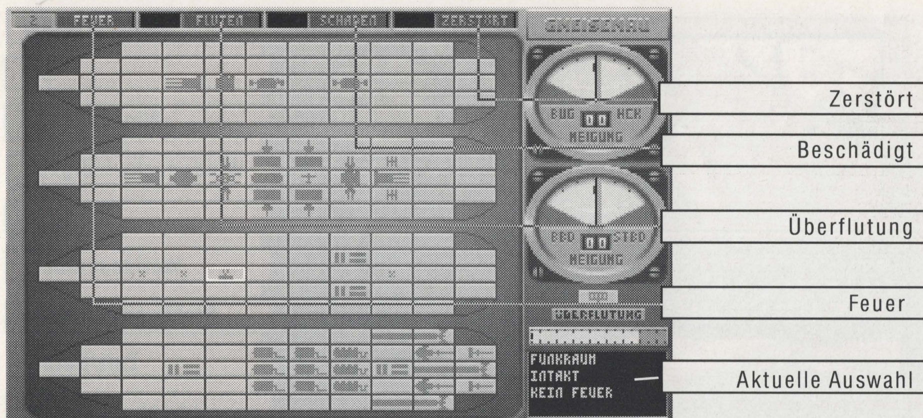
### SCHIFFSAUSWAHL
Mit dem Rollbalken kann man die zur Verfügung stehenden Schiffe durchsehen und auswählen. Wenn man das hervorgehobene Schiff anklickt, wird es ausgewählt und das Fenster geschlossen.

## FILTER

### Schiffsklassen
Das Ausschalten der Knöpfe bewirkt das Herausfiltern der entsprechenden Schiffsklasse.

### Schiffsnation
Hiermit kann man die Liste auf deutsche oder britische Schiffe einstellen. Dadurch kann man ungewöhnliche Situationen hervorrufen, indem man z.B. ein deutsches Schiff auf britischer Seite fahren läßt.

### Abbruch
Hiermit kann man die Schiffsauswahl abbrechen.




## SCHADENSBILDSCHIRM

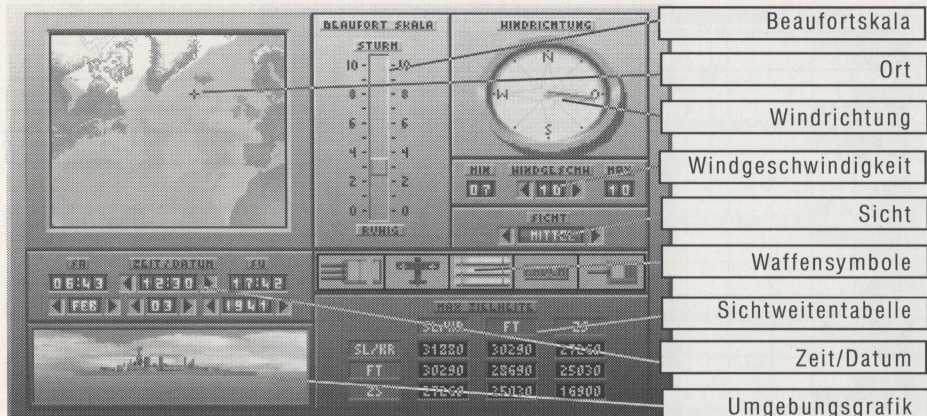
Das Schadenssystem wird im Handbuch von BURNING STEEL ausführlich erklärt. Mit diesem Bildschirm kann man diverse Schäden beim aktuellen Schiff einstellen. Damit können historische und interessante taktische Situationen eingestellt werden. Die Neigungs- und Überflutungsindikatoren dienen der Kontrolle der Schäden.

## FEUER, FLUTEN, SCHADEN, ZERSTÖRT

Man kann einen Schaden hervorrufen, indem man auf den entsprechenden Knopf und dann auf die gewünschte Position im Schiff klickt. Die Brandstärke kann man durch Anklicken des roten Feuerknopfs verändern. Um eine Sektion zu reparieren, schaltet man alle Schadensknöpfe aus und klickt die entsprechende Sektion an.

## AKTUELLE AUSWAHL

Diese Anzeige gibt den Status der Sektion an, die sich unter dem Mauszeiger befindet.




## DER UMGEBUNGSBILDSCHIRM

Die Details der Umgebungssimulation werden im Haupthandbuch beschrieben.

**KAMPFORT**

Das Kreuz auf der Karte kennzeichnet den Ort der Schlacht. Mit Klicken auf die gewünschte Position kann man das Kreuz versetzen. Hierdurch werden Sonnenauf- und untergang beeinflußt.

**BEAUFORTSKALA**

Auf dieser Skala kann die minimale und maximale Windgeschwindigkeit eingestellt werden. Dieses hat Einfluß auf die Sichtweiten und die Einsetzbarkeit diverser Waffen. Wenn eine Waffe aufgrund der Wetterverhältnisse unbrauchbar wird, so wird sie eingegraut.

**WINDRICHTUNG**

Mit dem Kompaß kann man die Windrichtung einstellen. Wird der Kampfort gewechselt, wird der Wind auf die durchschnittliche Richtung für diese Gegend eingestellt.

**WINDGESCHWINDIGKEIT**

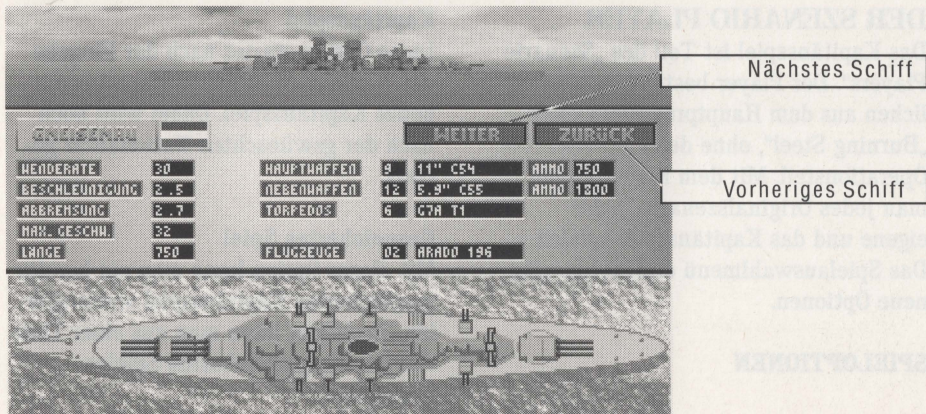
Mit den Pfeilen kann man die Windgeschwindigkeit innerhalb der Grenzen der Beaufortskala einstellen.

**SICHTVERHÄLTNISSE**

Hier kann man zwischen vier möglichen Grundzuständen wählen.

**WAFFENSYMBOLE**

Die fünf Symbole zeigen an, ob die jeweilige Waffe bei den bestehenden Verhältnissen benutzt werden kann.




**DATUM/ ZEIT**
Die Pfeile verändern Datum und Zeit der Schlacht. Das Datum beeinflußt Sonnenauf- und untergang.

**TABELLE DER SICHTVERHÄLTNISSE**
Die Tabelle macht die Sichtverhältnisse zwischen den verschiedenen Schiffstypen deutlich. Handelsschiffe entsprechen dabei in etwa Schlachtschiffen.

**UMGEBUNGSGRAFIK**
Diese Grafik vermittelt einen Eindruck über die bestehenden Wetterverhältnisse.

## SCHIFFSBILDSCHIRM
Dieser Bildschirm entspricht der Statusanzeige im Hauptspiel mit den Zusätzen WEITER und ZURÜCK.

**WEITER**
Mit diesem Knopf wechselt man zum nächsten Schiff, das im Editor hinzugefügt wurde.

**ZURÜCK**
Mit diesem Knopf wechselt man zum vorherigen Schiff, das im Editor hinzugefügt wurde.

## DER SZENARIO PLAYER

Das Kapitänsspiel ist Teil des „Szenario Players". Der Player besteht im wesentlichen aus dem Hauptprogramm von „Burning Steel", ohne den Operationsteil. Mit dem Player kann man jedes Originalszenario, jedes eigene und das Kapitänsspiel spielen. Das Spielauswahlmenü eröffnet hierfür neue Optionen.

## SPIELOPTIONEN

### Szenario

Diese Option entspricht der SZENARIO-Option im Hauptspiel. Man kann eines der originalen Szenarios auswählen und spielen.

### Generiertes Szenario

Diese Option ermöglicht es, ein mit dem „Szenario-Editor" erstelltes Szenario zu laden und zu spielen. Mit den Pfeiltasten kann man durch die Liste der vorhandenen Szenarien rollen. Die Kurzbeschreibung wird angezeigt, wenn man mit der Maus über einen Szenario-Namen fährt. Mit einem Mausklick wählt man ein Szenario aus.

### Gespeichertes Szenario

Diese Option entspricht der im Hauptprogramm.

### Kapitänsspiel

Diese Option startet nach der Eingabe des Namens eines neuen Kapitäns ein neues Kapitänsspiel. Dabei wird noch nach der gewünschten Nationalität gefragt.

### Gespeichertes Spiel

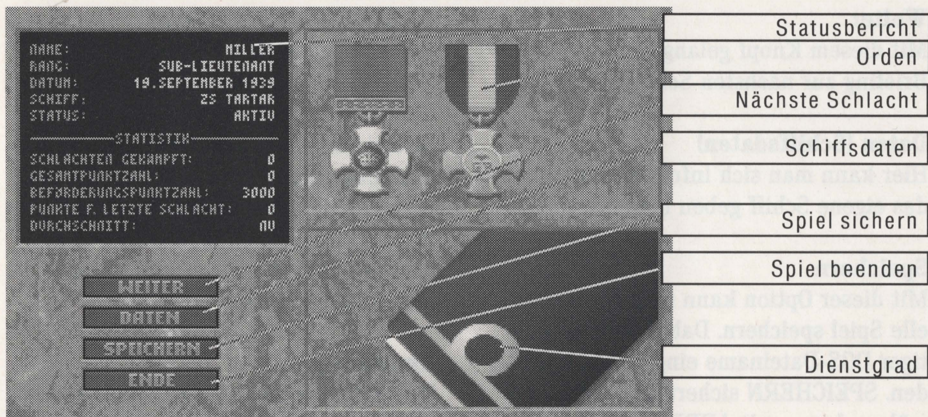
Mit dieser Option kann man ein bereits gespeichertes Kapitänsspiel weiterspielen. Auch hier kann man aus einer Liste von bereits gespeicherten Spielen auswählen.

### Wiederholung

Diese Option entspricht der im Hauptspiel.

### Zurück zum DOS

Diese Option beendet den Szenario Player.




## DAS KAPITÄNSSPIEL

Der Statusbildschirm gibt Informationen über das aktuelle Schiff, Orden und Beförderungen wieder. Wenn Sie für das nächste Gefecht bereit sind, drücken Sie den WEITER Knopf.
Daraufhin erscheint der Briefingbildschirm mit Details über das nächste Gefecht. Nach einem Kampf können Sie befördert werden. Das führt dann meistens auch zu einem neuen Schiff. Wenn Sie eine Auszeichnung oder eine Beförderung erhalten haben, kehren Sie zum Statusbildschirm zurück und Sie können weitermachen. Diese Schleife wird nur durch folgende Situationen unterbrochen: Ihr Kapitän wird getötet, er erreicht den Rang eines Flotten- oder Großadmirals oder das aktuelle Datum erreicht den 3. September 1943.

## KAPITÄN STATUSBILDSCHRIM

**Statusanzeige**

Die Statusanzeige gibt folgende Informationen wieder:

- Name
- Rang
- Datum
- Schiff
- Status

- bisher gekämpfte Schlachten
- bisher erreichte Gesamtpunktzahl
- benötigte Punkte bis zur nächsten Beförderung
- erreichte Punktzahl in der letzten Schlacht
- durchschnittliche Punktzahl pro Schlacht

**Weiter**
Mit diesem Knopf gelangt man in das Briefing zur nächsten Schlacht.

**Daten (Schiffsdaten)**
Hier kann man sich Informationen über das eigene Schiff geben lassen.

**Speichern**
Mit dieser Option kann man das aktuelle Spiel speichern. Dabei muß ein gültiger DOS-Dateiname eingegeben werden. SPEICHERN sichert das Spiel, während man mit ABBRUCH den Vorgang abbrechen kann.

**Ende**
Hiermit beendet man das Kapitänsspiel und gelangt zum Szenario Player zurück.

**BRIEFING BILDSCHIRM**
Dieser Bildschirm gibt Ihnen einige Details zur nächsten Schlacht. Die Situation entspricht Ihrem Rang, den historischen Gegebenheiten und der Nationalität. Wenn Ihnen z.B. das Kommando über einen britischen Zerstörer erteilt wird, so werden Sie hauptsächlich Konvois eskortieren, anstatt sie zu zerstören.

**Umgebung**
Hier erhalten Sie Informationen über die Umgebungsfaktoren der Schlacht.

**Weiter**
Hiermit starten Sie die Schlacht.

## DIENSTGRADE

| Britischer Dienstgrad | Deutscher Dienstgrad |
|---|---|
| Sub-Lieutenant | Leutnant zur See |
| Lieutenant | Oberleutnant zur See |
| Lt. Commander | Kapitänleutnant |
| Commander | Korvettenkapitän |
| Captain | Kapitän zur See |
| Commodore | Kommodore |
| Rear Admiral | Vizeadmiral |
| Admiral | Admiral |
| Admiral of the Fleet | Großadmiral |

## ORDEN

**Britisch**


Military Cross


George Cross


Victoria Cross

**Deutsch**


Eisernes Kreuz, II. Klasse


Eisernes Kreuz, I. Klasse


Ritterkreuz